



---

## **PENGUNAAN MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII**

**Siti Rukayah<sup>1</sup>, Faisal<sup>2</sup>, Sukmawati<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [sitirukayah546@gmail.com](mailto:sitirukayah546@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [faisalsudrajat84@gmail.com](mailto:faisalsudrajat84@gmail.com)

<sup>3</sup>SMP Negeri 33 Makassar /email: [sukmawati122@guru.smp.belajar.id](mailto:sukmawati122@guru.smp.belajar.id)

---

### **Artikel info**

*Received; 02-03-2024*

*Revised; 03-04-2024*

*Accepted; 04-05-2024*

*Published; 25-05-2024*

### **Abstrak**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan media wordwall. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 33 Makassar. Sebanyak 23 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Objek penelitian ini berupa hasil belajar siswa kelas VII. Instrumen penelitian menggunakan lembar soal dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan dari pra tindakan sampai dengan siklus II yaitu hasil pra tindakan mencapai 40%, hasil siklus I mencapai 34,78% dan hasil siklus II mencapai 86,96%.

---

### **Keywords:**

*Hasil belajar, Permainan interaktif Wordwall*

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan dan meliputi berbagai bagian yang berhubungan erat dengan satu sama lainnya. Dan apabila pendidikan dilaksanakan secara terarah dan teratur, maka harus memperhatikan faktor yang berperan dalam pendidikan. Berbagai dalam sistem pendidikan, baik secara mikro maupun makro perlu dikenal secara mendalam sehingga komponen-komponen tersebut dapat berfungsi dan berkembang untuk menumbuhkan pendidikan kearah tujuan yang ditetapkan (Sutrisno, 2016).

Dalam memberikan pendidikan yang berkualitas, seorang guru sering kali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran. Karena itu perlu dicari alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis website pada yaitu *wordwall*. Software ini berorientasi pada media pembelajaran online yang disesuaikan dengan kondisi kelas dan gaya mengajar guru yang menawarkan pembuatan instrument yang paling variatif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat pra siklus, hasil belajar siswa kelas VII.I di SMP Negeri 33 Makassar dinilai kurang memadai. Rendahnya nilai pra siklus dengan rerata nilai siswa yaitu 50, dengan jumlah siswa yang lulus kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, dengan jumlah 9 siswa, menunjukkan bahwa hanya 15 persen siswa yang lulus KKTP. Menurut Hamdani (2017) Pengintegrasian TIK dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis game edukasi dalam proses pembelajaran.

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi (Khairunnisa, 2021). Menurut Lestari, (2021) *wordwall* digunakan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Permainan ini dapat digunakan melalui laptop atau smartphone. Dalam aplikasi *wordwall* terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik.

Menurut Sari & Yarza, (2021) kelebihan dari *wordwall* yaitu aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan basic. Ada banyak fitur game edukasi yang disediakan, selain itu untuk mengaksesnya siswa tidak perlu mendownload aplikasi, siswa hanya perlu mengakses tautan yang guru bagikan. Selain itu media *wordwall* dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan. Media *wordwall* bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada proses pembelajaran tatap muka (PTK) dan juga dapat digunakan pada saat pandemic atau pembelajaran daring. *Wordwall* memungkinkan siswa untuk bersaing sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk, (2021) terdapat pengaruh penggunaan media game kuis berbasis android (*wordwall*) terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII”

## METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (classroom action research) atau biasa disingkat PTK yang terdiri dari beberapa tahapan pelaksanaan meliputi: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi secara berulang yang disebut sebagai siklus. Fokus penelitian ini yaitu penerapan media berbasis *wordwall* dan hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII UPT SPF SMPN 33 Makassar dalam pembelajaran IPA. Subjek dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VII UPT SPF SMPN 33 Makassar dengan jumlah siswa sebanyak 27 siswa. Tahap penelitian yang digunakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Untuk menentukan ketuntasan hasil belajar adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar Siswa**

Nilai	Kategori
85-100	Baik sekali
75-84	Baik
60-74	Cukup
50-59	Kurang
0-49	Sangat kurang

**Tabel 2.2 Ketuntasan Hasil Belajar**

Interval Nilai	Kategori
75-100	Tuntas
0-77	Tidak Tuntas

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Data yang diperoleh dihitung nilai frekuensi dan persentasenya sebagai sumber acuan untuk interpretasi dalam analisis deskriptif.

Tabel 4.1 Data deskriptif frekuensi dan persentasi nilai tes hasil belajar IPA siswa siklus I dan II

Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Tuntas	10	40	8	34,78	20	86,96
Tidak Tuntas	15	60	15	65,22	3	13,04
<b>Jumlah</b>	25	100	23	100	23	100

Berdasarkan pada tabel di atas dapat dinyatakan bahwa pada siklus I, dari 23 siswa ada 8 siswa dengan persentase 34,78% termasuk dalam kategori tuntas dan 15 siswa dengan persentase 65,22% termasuk dalam kategori tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa siklus I, ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA belum tercapai. Dimana terlihat bahwa dari jumlah siswa yang tuntas pada hasil belajar kurang dari 80% karena indikator keberhasilan mengisyaratkan bahwa apabila 80% dari keseluruhan jumlah siswa mencapai nilai KKM yaitu  $\geq 75$  pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media berbasis wordwall dianggap belum tuntas. Dengan demikian tujuan pembelajaran belum tercapai sehingga pembelajaran dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus II, dalam tabel di atas dapat dinyatakan bahwa pada siklus II, dari 23 siswa terdapat 20 siswa termasuk kategori tuntas dengan presentase 86,96% dan 3 siswa dalam kategori tidak tuntas dengan presentase 13,04%. Hasil ini menunjukkan bahwa, pada siklus II ketuntasan hasil siswa pada mata pelajaran IPA telah tercapai secara klasikal dengan jumlah siswa yang tuntas lebih dari 80% siswa yang telah mencapai KKM yaitu  $\geq 75$  pada mata pelajaran IPA melalui media berbasis wordwall.

## Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan dua siklus. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui penerapan media berbasis wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII UPT SPF SMPN 33 Makassar mengalami peningkatan karena guru telah melaksanakan proses pembelajaran dengan baik.

Hasil tes akhir siswa pada prasiklus menunjukkan ketuntasan siswa di bawah KKM dengan persentase 40% tuntas dan 60% tidak tuntas. Sedangkan setelah menggunakan media berbasis wordwall pada siklus I ketuntasan siswa masih dibawah KKM dengan presentase 34,78% yang tuntas dan 65,22% tidak tuntas, maka dari itu dilanjutkan ke siklus II dimana ketuntasan dari peserta didik mengalami kenaikan yaitu 86,96% siswa mengalami ketuntasan dan 13,04% siswa tidak tuntas. Dari hasil ketuntasan yang telah didapatkan tersebut dimana siswa yang hasil belajarnya tuntas apabila 80% dari keseluruhan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM yaitu  $\geq 75$  maka dinyatakan tuntas.

Dari hasil observasi dari siklus I akan dilanjutkan ke siklus II karena pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa kurang paham dalam menggunakan media wordwall karena itu merupakan kali pertama mereka menggunakan wordwall, dan siswa masih malu untuk bertanya kepada guru. Maka hal ini sejalan dengan pendapat (Fidya, I., Romdanih, R., & Oktaviana, E. (2021)) dimana dengan menggunakan media game edukasi berupa wordwall tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi dapat juga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII UPT SPF SMPN 33 Makassar, pelajaran IPA dengan materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia tahun ajaran 2023/2024. Hal ini terlihat pada peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I (34,78%) dan siklus II (86,96%).

## DAFTAR PUSTAKA

- Asyafiq, S. (2016). Berbagai pendekatan dalam pendidikan nilai dan pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 29-37. From <http://litabmas.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/56>
- Hamdani. (2017). Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring Maze chase–Wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41-47.
- Lestari, Rizki Dwi. "Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi wordwall di kelas IV sdn 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021." *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)* 2.2 (2021): 111-116.

- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh game word wall terhadap hasil belajar sejarah kelas x mipa sma 2 lubuk basung. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76-83.